Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 7 - **2004-2005**

HOBBY CONSOLAS

¡LLEGÓ LA LEYENDA!

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Nuestra vida cambió después de viajar a Los Santos

OTROS JUEGAZOS DE LA ÉPOCA

- METAL GEAR SOLID 3
- RESIDENT EVIL 4
- GRAN TURISMO 4
- METROID PRIME 2 ECHOES
- SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
- HALO 2

TAL COMO ÉRAMOS
ALONSO Y NADAL NOS HICIERON CAMPEONES

HOBBY PRESENTA LOS JUEGOS DEL E3
45 VÍDEOS ALUCINANTES Para todas las consolas

Curiosidades
OS LLEVAMOS AL E3... EN DVD

ASÍ JUGÁBAMOS
EL FINAL DE UNA GENERACIÓN
Adiós a PS2, Xbox y Gamecube

EXCLUSIVA GAME

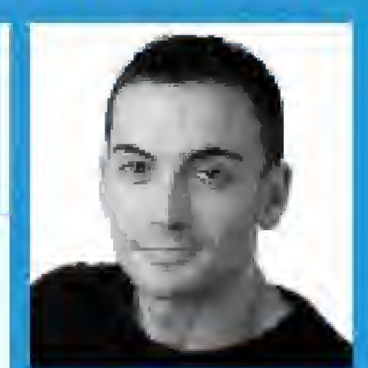


TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

Más de 14 redactores escribieron de forma habitual en la revista durante esta época. ¡Estos fueron los más prolíficos!


MANUEL DEL CAMPO combinó sus labores de director con viajes a eventos como el E3.


JAVIER ABAD, nuestro redactor jefe, siguió trayendo rumores en su columna "en Voz Baja"


DAVID MARTÍNEZ siguió analizando juegos de todo tipo... ¡pero ya le perdían los bélicos!


SERGIO MARTIN nos deleitó con muchos de los artículos de los juegos más esperados.


DANIEL QUESADA continuó como colaborador... ¡pero cada vez tenía más peso!


DAVID ALONSO lo mismo analizaba *Gran Turismo 4* que hacía la sección móvil. ¡Un tipo para todo!


MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ era uno de nuestros analistas habituales. Un valor seguro para los RPG

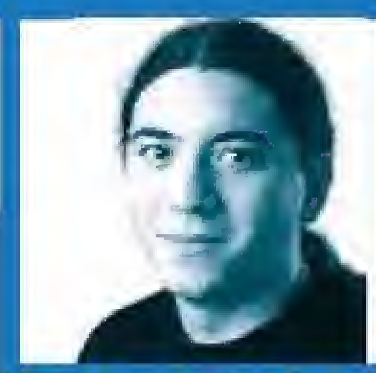

JOSE MANUEL MARTÍNEZ fue otro de los colaboradores al que podíais leer cada mes.


FCO. JAVIER GAMBOA continuó haciéndonos reír con sus desternillantes viñetas consoleras.


GABRIEL PICHOT ponía los ojos en blanco cuando veía un juego deportivo. ¡Todo un crack!


ROBERTO AJENJO bajó su nivel de participación, pero continuó colaborando.


RICARDO DEL OLMO fue uno de nuestros analistas más prolíficos en esta etapa.


DAVID SOPEDRA fue uno de nuestros últimos fichajes para el equipo de colaboradores.

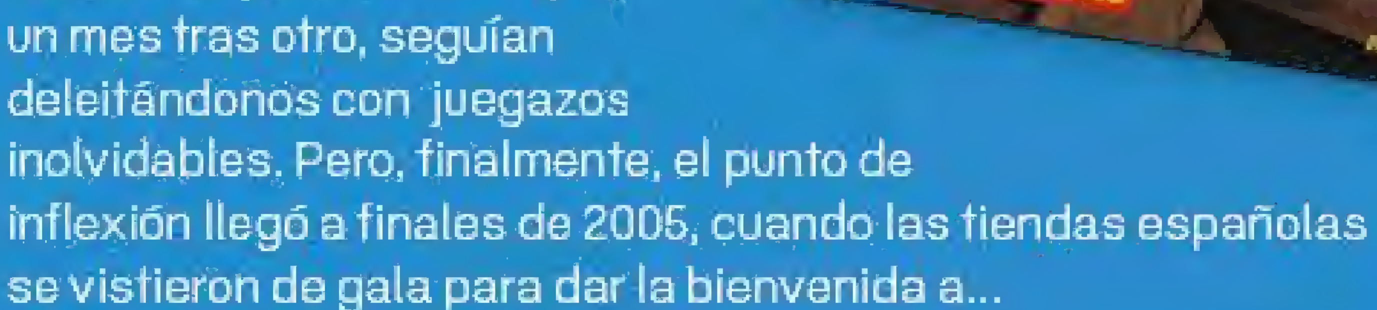

ROBERTO GANSKOPF también llegó en 2005... ¡y se puso las botas a analizar juegos!

echando. la vista atrás...

Llevábamos meses soñando con la nueva generación de consolas y, por fin, la hipnotizante luz verde de Xbox 360 alumbró una nueva era y también...

Una triste despedida

Todo pasó casi sin que nos diésemos cuenta. Una de las generaciones de consolas más apasionantes de la historia de los videojuegos estaba a punto de decirnos adiós para ceder el testigo a unas sucesoras más modernas, "guapas" y con muchas ganas de comerse el mundo. Gran parte de nosotros nos resistíamos a dejar marchar a unas fieles PS2, Xbox y GameCube que, un mes tras otro, seguían deleitándonos con juegazos inolvidables. Pero, finalmente, el punto de inflexión llegó a finales de 2005, cuando las tiendas españolas se vistieron de gala para dar la bienvenida a...



Una bestia llamada Xbox 360

El 2 de diciembre de 2005 la flamante consola de Microsoft marcaba el punto de salida de una nueva y prometedora generación, a la que posteriormente se sumarían las apuestas de Sony (PS3), y de Nintendo, una Wii a la que aún seguíamos conociendo como Revolution. Pero esta no fue la única revolución que reflejaron nuestras páginas; el mercado portátil vivió una época apasionante gracias al estreno de Nintendo DS y PSP, dos máquinas que nos permitieron disfrutar de los juegos "en pantalla pequeña" como nunca lo habíamos hecho antes. Como veis, este fue un apasionante periodo de transición en el que, como en otras ocasiones, tuvimos el corazón divido; triste por saber que nuestras "veteranas" compañeras nos dejaban, pero ilusionado por todo lo que nos deparaban estas nuevas máquinas. ¡Es ley de vida consolera!





y españa
se vistió de luto

Los atentados del 11-M en Madrid nos marcaron profundamente en 2004. Pero, una vez más, demostramos nuestra enorme fortaleza para superar cualquier revés, por duro que sea.

La huella que dejó la tragedia acaecida el 11 de marzo en Madrid nunca se borrará de nuestra memoria, pero -por suerte- hay muchas otras cosas que recordar de los años 2004 y 2005.

Nuestra peor tragedia

El año 2004 pasó, tristemente, a la historia de nuestro país por los terribles atentados del 11-M en Madrid ❶. Este fatídico suceso precedió brevemente en el tiempo a la celebración de las Elecciones Generales ❷ y al que había sido nombrado acontecimiento del año: la boda de Letizia y Felipe ❸, el actual Rey de España. Pero, hablando de reyes (o de su retorno), para coronación la de Peter Jackson ❹ en los Oscar, donde la tercera peli de El Señor de los Anillos se hizo con nada menos que 11 estatuillas. Su éxito fue tan sonado como el "descuido" de otra Jackson, Janet ❺, que mostró "más de la cuenta" en su actuación de la Super Bowl. Menos mal que a la hermana de Michael no le dio por bailar Mariacaipirinha, el mucho más movido tema que tan de moda puso Carlinhos Brown ❻, porque entonces no la hubiese salvado de la quema ni Robert Langdon, el protagonista de otro de los fenómenos del año: El estreno de El Código Da Vinci ❼, de Dan Brown. Su historia de ficción nos hizo alucinar de la misma manera que cuando la Nasa anunció que su nave Mars Express había descubierto... ¡agua en Marte! ❽ Eso sí, algunos, como el director Alejandro Amenábar, pasaron de mares marcianos y prefirieron quedarse "Mar Adentro" ❾. ¡Mucho más práctico, oye!

Siguiendo adelante

En el año en el que celebramos el IV centenario de la publicación de El Quijote ❿, medio mundo lloró la muerte del Papa Juan Pablo II ⓫. Diarios y noticiarios de televisión, como el de la recién creada Cuatro ⓬, se encargaron de darnos la noticia mientras seguían informándonos sobre la gripe aviar ⓭, uno de los temas que más dio que hablar en 2005, también, en los emergentes blogs ⓮ que, poco a poco, empezaban a popularizarse y a inundar la red. En los deportivos, por ejemplo. pudimos seguir todas las hazañas de dos jóvenes deportistas españoles que empezaban a darnos grandes alegrías: Rafa Nadal ⓯, con sus nada menos que 11 torneos ganados durante la temporada, y Fernando Alonso ⓰, que conseguía su primer título de Campéon del Mundo de Fórmula 1. Ambos parecían tener más midiclorianos en la sangre que los Caballeros Jedi que vimos en el estreno de Star Wars Episodio III... ¡hace 11 años! ⓱ Y es que, como cantaba U2 ⓲ aquel año, da vértigo comprobar cómo pasa el tiempo, ¿no os parece?


1
Las imágenes de los ataques terroristas del 11-M nos sobrecogieron enormemente. Ojalá nunca se repita nada parecido.

9
Mar Adentro, de Alejandro Amenábar, se convirtió en una de las películas españolas más taquilleras de la historia.


8
La misión Mars Express, de la NASA, encontró evidencias de agua en Marte. ¡Parecía algo de ciencia ficción!



12
La cadena de televisión Cuatro comenzó su emisión en nuestro país en 2005.



18
Los irlandeses U2 triunfaron en las listas de éxitos con su single Vértigo.


El piloto español Fernando Alonso se hizo con su primer Campeonato del Mundo de Fórmula 1.




2
José Luis Rodríguez Zapatero, líder del PSOE, se convirtió en Presidente del Gobierno


3
La boda de Letizia Ortiz y el Príncipe Felipe fue el acontecimiento social del año en España.


6
Que levante la mano quien no bailar a ritmo de samba con Mariacaipirinha, el exitazo de Carlinhos Brown.


5
Janet Jackson la lió tras mostrar "un pecho" en su actuación de la Super Bowl de 2004.



4
El Retorno del Rey, tercera entrega de ESDLA, se hizo con 11 Oscars de la Academia.


13
La gripe aviar causó bastante preocupación entre la población de gran parte del planeta.



14
Los blogs empezaron a popularizarse enormemente en esta época.


11
La muerte de Juan Pablo II y la posterior elección del nuevo Papa se convirtieron en dos sucesos de lo más mediáticos.



7
El código Da Vinci se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.


10
En 2005 se cumplió el IV centenario de la publicación de El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha.


16



17
La primera trilogía (cronológica) de Star Wars se cerró con el estreno del Episodio III: La Venganza de los Sith.


15
Rafa Nadal saltó definitivamente a la élite del tenis en 2005, año en el que ganó 11 torneos.



GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

Mientras muchos miraban ya a Revolution, la nueva consola en la que se encontraba trabajando Nintendo, GameCube mantuvo un gran nivel durante los años 2004 y 2005. Sus poseedores pudieron hacerse con joyas de la talla de *Resident Evil 4* o *Metroid Prime 2: Echoes*, que -junto a muchos otros imprescindibles- hicieron de la consola de Nintendo una apuesta segura.

El catálogo de GameCube combinó exclusivas "de la casa" con bombazos de third parties.

Con la vista en el futuro

Ya a finales de 2003 publicamos los primeros rumores sobre PS3, Xbox Next (Xbox 360) y N5/Revolution (Wii), la novedosa apuesta en la que se sabía que trabajaba Nintendo. Para muchos de nuestros lectores, y teniendo en cuenta el genial momento que vivían las consolas "actuales", este cambio generacional resultaba demasiado prematuro y pensaban que PS2, Xbox y GameCube podían aguantar el tipo varios años más. Pero el caso es que, en 2005, Sony y Microsoft presentaron oficialmente al mundo sus nuevas consolas en uno de los E3 más memorables que recordamos, y en el que Nintendo también enseñó el diseño definitivo de Wii, pero sin ofrecer muchos detalles. Nos gustara o no, se acercaba el fin de nuestras fieles compañeras...

Sony "ganó" esta generación gracias a las impresionantes cifras de ventas de PS2, que dominaron casi todos los mercados.

El modelo Slim, junto a las rebajas en su precio y al atractivo catálogo, hacían de PS2 una consola redonda.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

El dominio de los desarrolladores sobre la arquitectura de PS2, una vez superadas las dificultades iniciales tras su lanzamiento, posibilitaron que sus usuarios disfrutaran de juegos cada vez más impresionantes, muchos de ellos creados en exclusiva por algunos de los mejores estudios del mundo. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* o *Final Fantasy X-2* son un buen ejemplo del nivel del que gozaba la consola.



XBOX

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

La consola de Microsoft se afianzó en el mercado occidental durante esta etapa. Y aunque el número de juegos exclusivos que recibió fue menor que el de PS2, regaló a sus usuarios títulos absolutamente indispensables, como *Halo 2* o *Ninja Gaiden*. Además, algunos títulos multiplataforma ofrecían su mejor versión en Xbox, lo que contribuyó a que muchos jugadores se hicieran acérrimos seguidores de la consola.



PS2, Xbox y GameCube vivieron su época de madurez en 2004 y 2005, lo que les permitió alumbrar a algunos de los mejores juegos de su historia, pero el relevo generacional estaba muy cerca.

Microsoft fue la primera en dar el pistoletazo de salida a la nueva hornada de consolas con Xbox 360, que llegó a finales de 2005, algo que a muchos le pareció un movimiento demasiado precipitado...

Avalancha de lanzamientos

El año 2004 arrancó, en el mercado de consolas de sobremesa, con PS2, Xbox y GameCube disfrutando de una excelente salud, o lo que es lo mismo, de un gran ritmo de lanzamientos de calidad que cada mes inundaba las páginas de nuestra revista. Para que os hagáis una idea, en los 24 números de Hobby Consolas que publicamos entre 2004 y 2005, analizamos cerca de 340 juegos para ellas, siendo 26 de ellos exclusivos de GameCube, 47 de Xbox, 119 de PS2 y 145 multiplataforma. Como reflejan las cifras, la máquina de Sony, que aventajaba por mucho en unidades vendidas a nivel mundial a sus dos competidoras, le permitieron beneficiarse de un mayor número de juegos desarrollados por "third parties", que buscaban aprovecharse de la gran aceptación de PlayStation 2 para hacer la mayor caja posible. Sin embargo, esta situación no fue óbice para que las 3 consolas recibieran títulos de una calidad indiscutible, siendo -una vez más- los desarrollos exclusivos los que marcaran las verdaderas diferencias e hicieran que muchos jugadores se decantaran por una u otra en particular.

Entre los años 2004 y 2005 en Hobby Consolas analizamos cerca de 340 juegos para PS2, Xbox y GameCube, que vivían una auténtica era dorada en lo que a estrenos se refiere.



todos a cantar

En 2004, Sony lanzó la primera entrega de *SingStar*. La idea era tan simple como divertida: conectando uno o dos micrófonos a PS2, nuestro objetivo era cantar las canciones incluidas en el DVD, tratando siempre de no desafinar para obtener así la mayor puntuación posible. Esta nueva vuelta de tuerca al clásico karaoke se convirtió en todo un fenómeno, y contribuyó sobremanera a que muchos jugadores "no habituales" se interesaran por las consolas.



Los primeros micrófonos de *SingStar* se conectaban a PS2 a través de un adaptador USB. Su tecnología permitía reconocer el tono de nuestra voz y compararlo, en tiempo real, con la pista original de la canción que estuviésemos interpretando.



locos por el tunning

La modificación extrema de vehículos, o tuning, se puso muy de moda en esta época gracias a diferentes programas de televisión, películas o publicaciones especializadas. Esta "fiebre" se dejó notar con fuerza en el mundo de los videojuegos, y fueron muchísimos los títulos de velocidad centrados en esta modalidad que vieron la luz en casi todas las consolas. *Juiced, Midnight Club* o la saga *Need Ford Speed* fueron algunos de los que más fuerte pegaron.

NOKIA N-GAGE QD

FABRICANTE: **Nokia** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **Tarjetas MMC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2004** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **299€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **3 millones (total N-Gage)**

Nokia intentó insuflar nueva vida a N-Gage con la puesta de largo de un nuevo modelo, que recibió el sobrenombre de QD. Este rediseño, que redondeaba las formas del modelo original y le añadía otras novedades, como un menor tamaño, pero que también restaba algunas características, como la reproducción de MP3 o la radio FM, no consiguió evitar el escaso éxito de la máquina.

La invasión de las portátiles

Nada menos que 4 consolas portátiles llegaron al mercado entre 2004 y 2005. La primera en hacerlo fue N-Gage QD, la nueva versión del híbrido entre consola y teléfono móvil de Nokia. Otra revisión, Game Boy Micro, también se sumó a la fiesta, en noviembre de 2005, reduciendo drásticamente el tamaño de la Game Boy Advance original y añadiendo algunas nuevas características. Sin embargo, las verdaderas estrellas del "sarao" hicieron su aparición estelar también aquel año. Primero, en marzo, Nintendo lanzaba en España DS, una revolucionaria máquina portátil que contaba con una potencia muy superior a GBA y, como principal novedad, la inclusión de 2 pantallas, una de ellas táctil, lo que abría un nuevo



NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones**

Acompañada de una genial campaña publicitaria. Nintendo puso a la venta DS (Dual Screen) en España en marzo de 2005. Llegada para suceder a Game Boy Advance de forma definitiva, la nueva propuesta de los de Kyoto no dejó a nadie indiferente por lo original de su diseño, que destacaba por ofrecer 2 pantallas, una de ellas táctiles, y avanzadas posibilidades 3D.

GAME BOY MICRO

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **99€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **44 millones (total GBA)**

La última consola de Nintendo en llevar el nombre "Game Boy" se lanzó en España a finales de 2005. Con un tamaño realmente pequeño y un peso inferior a 80 gramos, esta nueva portátil contaba con una pantalla a color de 2 pulgadas, retroiluminada y con brillo ajustable, y con compatibilidad total con todos los juegos de Game Boy Advance.



La consola incluía un Stylus, o lápiz, para facilitar nuestra interacción con la pantalla táctil.

Con una genial estrategia, Nintendo revolucionó el mundo de las portátiles con DS, la primera consola en incorporar 2 pantallas, siendo una de ellas táctil.



Un menor tamaño y otros cambios estéticos fueron las principales novedades de QD.

mundo de posibilidades a los desarrolladores. Juegos como *Wario Ware* o *Nintendogs* se beneficiaron de estas características para, junto a pesos pesados de Nintendo, como *Mario Kart DS* o *Super Mario 64 DS*, hacer de la portátil un absoluto éxito de ventas desde su salida al mercado.

Plantar cara a la Gran N en este terreno era algo que parecía casi imposible, pero Sony -que gozaba de una gran confianza en sí misma gracias a los increíbles cifras de PlayStation- decidió lanzarse a dominar el mercado portátil con una nueva y técnicamente alucinante consola: PSP.

Sony entra en juego

Con una impresionante pantalla panorámica de 4,3 pulgadas, una potencia "similar" a la de PS2 y unas amplias capacidades multimedia, que le permitían reproducir música en formato MP3, conectarse a Internet o visualizar películas en



En el E3 2004 pudimos probar las nuevas portátiles. Y así os lo contamos en la revista.

fiebre portátil

Durante estos 2 años asistimos al nacimiento de un gran número de consolas portátiles. Las más destacadas fueron DS y PSP, que contaron con tecnología revolucionaria y todo el apoyo de las gigantes Nintendo y Sony. Sin embargo, no fueron las únicas en llegar; revisiones de máquinas ya existentes, como N-Gage QD, el híbrido entre consola y teléfono de Nokia, o Game Boy Micro, que reducía aún más el tamaño de GBA, fueron otras de las propuestas que pudimos adquirir en nuestra tienda habitual. Con mucha menos aceptación, y ya fuera de nuestras fronteras, aparecieron máquinas como Gizmondo, que fracasó estrepitosamente, o la curiosa Tapwave Zodiac, una suerte de consola-PDA a la que llegaron títulos como Doom II o Duke Nukem.



LANZAMIENTO-ESPAÑA

Toda la tecnología en tus manos

La portátil Gizmondo llega a España con las más modernas innovaciones a un precio de 399 €.

Gizmondo era una prometedora consola portátil que fracasó estrepitosamente.





Una extensa comparativa entre PSP y NDS fue publicada en Hobby Consolas con el fin de ayudar a los compradores indecisos. Ambas máquinas tenían razones de sobra para convencer a cualquier jugador.



revolución nintendogs

Cuidar a una mascota virtual era algo que llevábamos haciendo desde hacía muchos años ¿os acordáis, por ejemplo, de los Tamagotchi? Pero Nintendo, gracias las capacidades táctiles de DS, amplió con mucha inteligencia la idea y arrasó con *Nintendogs*, que nos proponía cuidar a nuestro propio perrito electrónico. La fórmula cuajó y ayudó a convertir a DS en objeto de deseo para el gran público.

soporte UMD (Universal Media Disc), PlayStation Portable aterrizó a España en septiembre de 2005, lo que nos dejó muy poco tiempo para exprimirla en esta etapa de la revista, pero sí nos permitió vislumbrar sus enormes posibilidades gracias a títulos como *GTA: Liberty City Stories* o *Wipeout Pure*. La batalla portátil estaba servida y se antojaba emocionante, pero aún quedaba otro gran bombazo por llegar antes de finalizar el año...

Xbox 360 se estrena en España

Tras muchos meses de rumores, especulaciones y opiniones encontradas sobre la "necesidad" o no de un relevo generacional, el 2 de diciembre de 2005 se ponía a la venta de manera oficial en nuestro país Xbox 360, la primera de "las consolas del futuro" que, una vez más, prometían ofrecernos unas experiencias nunca antes vistas gracias a su enorme potencia y a sus nuevas posibilidades.

Con un precioso diseño, en color blanco con detalles grises y plata, lo mejor de la nueva máquina de Microsoft se encontraba en su interior, que le permitía poder presumir de ser la consola más poderosa en ver la luz hasta la fecha.



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

Sony irrumpió en el mercado portátil con PSP, la máquina "de bolsillo" más potente disponible en el mercado. Con pantalla TFT LCD de gran tamaño, unas poderosísimas CPU y GPU, que permitían mover sólidos entornos 3D, y amplias capacidades multimedia, reproducción de películas a través de su formato UMD incluida, PlayStation Portable estrenó algunos juegos realmente espectaculares, como *GTA: Vice City Stories*.

La gran pantalla de 4,3 pulgadas de formato panorámico era la característica que más resaltaba tras un primer vistazo a PlayStation Portable.

juegos de película

Los videojuegos basados en películas existen prácticamente desde el inicio de las consolas y los ordenares "de ocio", pero en esta época vivimos una auténtica avalancha de este tipo de juegos. Las enormes posibilidades de las nuevas máquinas, unidas a su cada vez mayor proliferación en el mercado, hicieron que las productoras los vieran como una mina de oro para rentabilizar aún más sus creaciones. Mátrix, King Kong, El Señor de los Anillos y hasta nuestro policía más casposo, Torrente, tuvieron su videojuego oficial.



Hasta Torrente tuvo su propio juego oficial, que fue desarrollado en España.

La nueva generación de consolas arrancó en España con el **lanzamiento oficial de Xbox 360 el 2 de diciembre de 2005.** La consola llegó a un precio de 399€

Gran parte de esta potencia estaba dedicada a las capacidades multimedia, que pretendían hacer de Xbox 360 el elemento estrella de nuestro salón. Reproducción de películas en DVD, acceso a todo tipo de contenido gracias a Windows Media Center y la conexión a Xbox Live, compatibilidad total con la alta definición de los televisores HD, la bestia de los de Redmond se perfilaba como un auténtico centro de entretenimiento, pero -por supuesto- aquello no era más que un gran añadido para lo que realmente estaba ideada...

Juegos realmente espectaculares

El catálogo inicial de lanzamiento de Xbox 360 no fue uno de los más memorables de la historia de las consolas, pero títulos como *Project Gotham 3*, *Kameo* o *Condemned Criminal Origins* ya nos permitieron vislumbrar que estábamos ante una máquina muy superior, sobre todo en el plano técnico, a la totalidad de consolas que habíamos disfrutado hasta la fecha. Poco a poco, y en los meses siguientes a su lanzamiento, el catálogo fue creciendo gracias a joyas del calibre de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* y a la cada vez más cercana fecha de estreno de algunos prometedores juegos exclusivos que prometían marcar un antes y un después, como *Gears of War* o *Mass effect*. ¿Os suenan de algo?

El mando incluido con la consola era inalámbrico, lo que aumentaba mucho la comodidad.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **"256" bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

Ser los pioneros en disfrutar del futuro de los videojuegos fue posible gracias a Microsoft, quien fue la primera en lanzar su máquina de nueva generación. Con una potencia descomunal, amplias capacidades multimedia, mando inalámbrico y disco duro incluido "de serie" (en el pack más completo de la consola), 360 inició una nueva era que marcaría el rumbo del sector hasta límites nunca vistos.

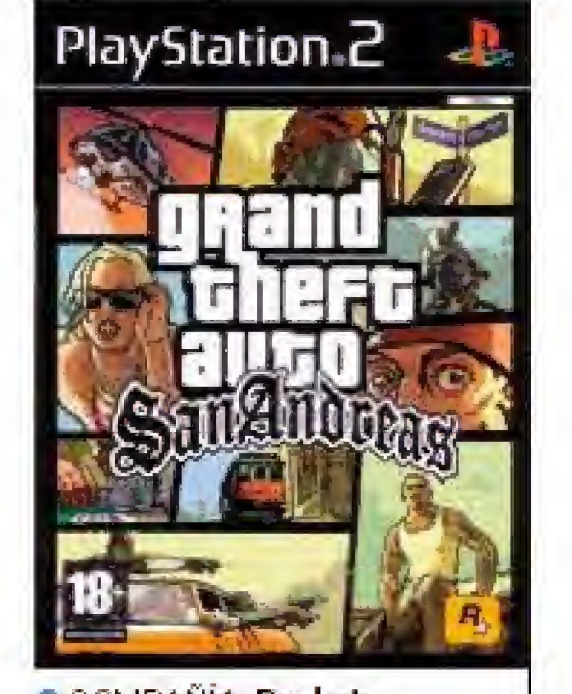


Star Wars o El Señor de los Anillos se habían dejado caer antes en el mundo de los videojuegos desde tiempos inmemoriales, pero las cotas de realismo y fidelidad que alcanzaban ahora sus juegos eran las mayores que habíamos visto nunca.


La historia, ambientada en los 90, nos sumergía en una guerra de bandas callejeras.



1 bienvenidos a los santos
gta san andreas



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **159**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

MUCHOS PERSONAJES principales están "inspirados" en raperos reales, como Dr. Dree, Ice Cube o Eazy-E.

OVNIS, ZOMBIS, EL YETI... Algunos afirmaban haber vivido sucesos paranormales en Los Santos. La mayoría eran leyendas urbanas.

Tras la gran acogida que recibieron *GTA III* y *GTA Vice City*, todas las miradas estaban puestas en *San Andreas*. Rockstar no defraudó y amplió la "fórmula GTA" para crear uno de los mejores juegos de la historia de PS2.

Ya desde la huida en bici de C.J, que servía como genial arranque del juego, sabíamos que estábamos ante algo muy grande. Nada menos que 3 ciudades conectadas entre sí, Los Santos, San Fierro y las Venturas, "latían" repletas de vida en el *GTA* más grande y ambicioso realizado hasta la fecha. Bajo una genial historia "de pandilleros" ambientada en 1992, *San Andreas* elevaba al máximo exponente la combinación de tiroteos, conducción y libertad de acción característica de la saga, permitiéndonos hacer casi cualquier cosa que se nos pasara por la cabeza: entrenar en el gimnasio, tunear nuestro coche, pasar el rato en las máquinas tragaperras o jugar al basket callejero, eran solo algunas las actividades que, junto a unas variadísimas misiones, consiguieron hacernos sentir más "vivos" que nunca dentro de un videojuego.


El rey de los barrios bajos

I. El protagonista

C.J. está en forma

Nadar, trepar, mejorar sus habilidades... C.J. estaba repleto de posibilidades.


REPORTAJE

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

ASÍ SERÁ «GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS»

JUGANDO FUERA DE LA LEY

Es el juego más esperado del año, y os aseguramos que no nos va a defraudar. Os lo decimos nosotros que hemos tenido el privilegio de hablar con sus creadores y ser los primeros en verlo en movimiento en las oficinas de Rockstar en Nueva York. Si esperabais una simple secuela vais listos. No os podéis ni imaginar lo que estos chicos nos están preparando.


LO QUE DEBÉIS SABER

- Formato: **PlayStation 2 (sin confirmar Xbox)**
- Compañía: **Rockstar**
- Género: **Aventura de acción y conducción**
- Lanzamiento: **Octubre**
- De dónde viene: **Es la nueva entrega de la exitosa saga «GTA» y será la tercera en aparecer en PS2.**

LA ESTÉTICA

Basado en hechos reales



La variedad de vehículos que podíamos pilotar era enorme, e incluía potentes aviones.

Con Grand Theft Auto San Andreas, **Rockstar redefinió el concepto de libertad de acción** dentro del mundo de los videojuegos.

GTA San Andreas fue portada del número 154 de nuestra revista.

Fuimos unos de los primeros medios del mundo en probar *GTA San Andreas.*

su paso por la revista

Desde sus primeros detalles, que os mostramos en exclusiva mundial, *GTA San Andreas* llenó decenas de páginas de Hobby Consolas incluso después de la publicación de su análisis en el número 159.

nuestra nota

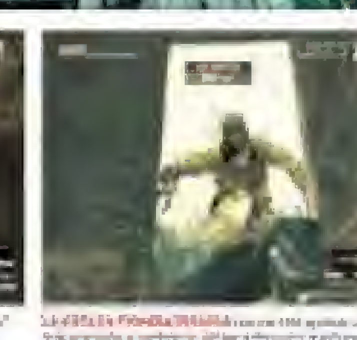
"Una obra maestra que rompe con todos los límites de la diversión". Así culminaba su análisis nuestro redactor David Martínez, en el que también aseguraba que *GTA San Andreas* era el motivo que muchos necesitaban para hacerse con una PS2.


Mimetizarse con el entorno era vital para pasar desapercibido en la espesura de la jungla.

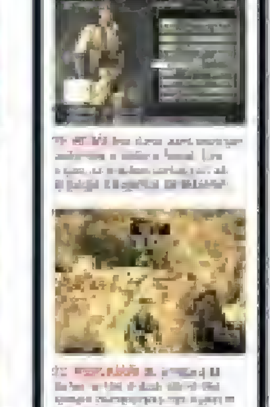


Las posibilidades de camuflaje eran enormes y se elegían a través de un completo menú.









EL MEJOR ESPÍA SOBREVIVE

MGS 3: SNAKE EATER

Después de ser coronado como rey de los juegos de infiltración, Snake vuelve a las consolas para demostrar que también es experto en camuflaje y supervivencia.

su paso por la revista

La expectación por el juego fue tal que incluso llegó a copar dos portadas de Hobby Consolas en un reducido periodo de tiempo, a lo que hubo que sumar noticias, reportajes e incluso una guía completa.

2 la serpiente, en su entorno natural
metal gear solid 3

PlayStation 2

- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **161**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA PESADILLA DE SNAKE, en forma de minijuego oculto, se titula Guy Savage y fue escrito y dirigido por Shuyo Murata.

THE BOSS fue modelada tomando como referencia a la actriz Charlotte Rampling.

Hideo Kojima y su equipo aprovecharon la gran experiencia adquirida con PlayStation 2 para crear la más completa entrega de *Metal Gear Solid* hasta la fecha. ¡Y eso eran palabras mayores!

Snake regresó a PS2 para demostrarnos que era tan capaz de infiltrarse en cualquier instalación militar como de sobrevivir en una espesa selva de la Unión Soviética. Ambientado en la década de los sesenta, en plena Guerra Fría, Snake Eater llevó un paso más lejos la fórmula de los anteriores *Metal Gear Solid* para ofrecernos una de las mejores entregas de toda la saga. Un gran número de novedades, como el sistema de camuflaje o el de supervivencia, que nos obligaba a cazar para alimentarnos o a recoger suministros para curarnos las heridas. Todo esto, acompañado de un espectacular guión, con algunos memorables enfrentamientos contra enemigos finales, y de un apartado técnico que exprimió al máximo los circuitos de PS2, hicieron de la obra de Hideo Kojima uno de los grandes de la historia de los videojuegos.


Naked Snake, o Big Boss, era el protagonista absoluto de esta entrega de la saga.

nuestra nota

La enorme intensidad de su propuesta y el brutal apartado gráfico fueron los aspectos más destacados en nuestras valoración, en la que también elogiamos que tuviera menos secuencias.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA SUPERVIVENCIA** multiplica las posibilidades del planteamiento basado en la infiltración.
- **LA REALIZACIÓN TÉCNICA** supera con creces cualquier cosa que hayamos visto antes en PS2.

lo peor

- **NO ESTÁ DOBLADO,** aunque las voces en inglés, con actores conocidos, son una pasada.
- **EL MODO ONLINE** se limita a descargarnos nuevos camuflajes, pero no hay juego por Internet.

alternativas

«Metal Gear 2» está a años luz de cualquiera de sus competidores. La entrega anterior, que está en Platinum, sigue siendo una maravilla, aunque nos quedamos con esta. Si os gustan los juegos de infiltración, los dos «Splinter Cell» son también grandes juegos, y tienen una orientación algo más realista.

- **GRÁFICOS** Los entornos interactivos son gigantescos y además están sometidos a cambios de luz. Los modelos se llevan otro sobresaliente. **96**
- **SONIDO** La música, de Gregson Williams, es dinámica y en Dolby Prologic II, al igual que sus alucinantes efectos, pero no está doblado. **91**
- **DURACIÓN** La primera partida supera las 20 horas de duración, pero repetiréis una y otra vez. Además, los minijuegos son entretenidísimos. **94**
- **DIVERSIÓN** Es el juego más intenso que recordamos, lleno de posibilidades y con un argumento de fábula. Además, tiene menos vídeos. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

La nueva entrega de «Metal Gear» ha superado nuestras mejores expectativas. Tanto el camuflaje como los aspectos de supervivencia o el combate cuerpo a cuerpo añaden una profundidad insospechada a su genial planteamiento basado en la infiltración. Y por si eso fuera poco, la realización técnica, merced a un nuevo motor gráfico, se sale. Un juego destinado a hacer historia. Seguro que pasará mucho tiempo hasta que juguéis nada tan intenso como este «Snake Eater».



3 un simulador casi eterno
gran turismo 4



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **162**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

EL PRIMER AUTOMÓVIL PATENTADO, el Mercedes-Benz Patent Motor Wagen de 1886, aparece únicamente en esta entrega de la saga.

CERCA DE UN MES de trabajo era lo que necesitaban los desarrolladores para modelar cada uno de los vehículos.

La obsesión por la búsqueda del realismo de Polyphony Digital alcanzó su punto álgido en PS2 gracias a las cuarta entrega de *Gran Turismo,* que rindió a sus pies a los fans de la velocidad.

Más de 700 vehículos de 80 de los fabricantes más prestigiosos del planeta, 50 recorridos distintos, que incluían trazados por ciudad y etapas de rally, y una ingente cantidad de posibilidades y modos de juego, de entre los que destacaba el mastodóntico modo GT, fueron las contundentes cartas de presentación de la despedida de *Gran Turismo* en PlayStation 2. A las opciones "clásicas" de la serie, como la personalización de la mecánica o el mercado de segunda mano, esta entrega sumó un espectacular Modo Foto y las carreras B-Spec, en las que marcábamos las pautas a nuestro piloto "desde la barrera". El exquisito mimo puesto en el apartado gráfico y sonoro, que contaba con más de 100 temas de artistas como Apollo 440 o Joe Satriani, sirvieron de perfecto copiloto a esta auténtica oda a los amantes de los videojuegos y del mundo del motor.



su paso por la revista

Con 36 millones de copias vendidas hasta ese momento, la serie *Gran Turismo* contaba con una enorme popularidad entre nuestros lectores, lo que hizo que nos volcásemos de lleno con su llegada.









nuestra nota

El perfecto equilibrio existente entre todos los aspectos del juego se reflejó fielmente en nuestras puntuaciones, que rozaron la perfección en todos sus apartados. Fue un juego redondo.



El Modo Foto fue una de las grandes novedades de esta entrega de la serie.



La física de las carreras de rally era muy distinta a la de los turismos.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** de los vehículos, la IA de los rivales, el modo GT. ¡Todos están cuidados al máximo!
- **LOS GRÁFICOS** son los mejores que hemos visto en un juego de coches de PS2. Son una delicia.

lo peor

- **NO HAY SISTEMA DE DAÑOS** en los vehículos, y eso es algo que ya no tiene excusa en un simulador.
- **LOS COCHES PEQUEÑOS NO CORREN MUCHO.** La sensación de velocidad debería ser mayor.

alternativas

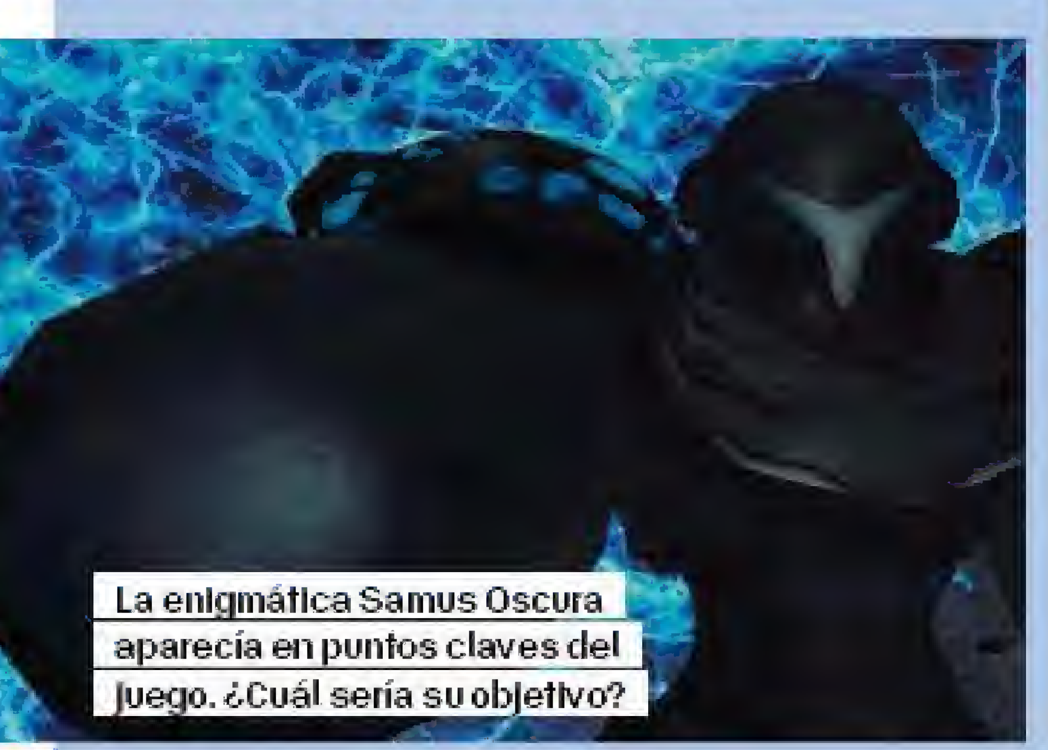
Las posibilidades de «GT 4» son sólo comparables a las de su anterior entrega: «GT 3 A-Spec», que es inferior en todo aunque similar en diversión. Otro buen simulador es «TOCA Race Driver 2». Si os gustan los arcade, probad «Burnout 3» y sus espectaculares accidentes, o las carreras "tuneras" de «NFS 2 Und. 2».

GRÁFICOS El modelado de los coches es perfecto, así como los efectos de luz y reflejos. Lástima que los vehículos no se "abollen"	97
SONIDO El rugir de los motores es genial y tiene cerca de 100 canciones, que van desde Joe Satriani a Apollo 440 pasando por Mozart o Bach	96
DURACIÓN El modo GT es gigantesco y lo mejor del divertido modo Arcade son las partidas multijugador. Si llega a tener carreras online...	96
DIVERSIÓN La fórmula «Gran Turismo» elevada a la máxima potencia y con unas novedades de altura. ¡No podréis parar de jugar!	97
PUNTUACIÓN FINAL	**97**

valoración

La capacidad que tiene «GT 4» para atraparnos es total, empezando por sus espectaculares números, casi inimaginables, siguiendo por su exquisito control, la ultrarealista física de los vehículos o el apasionante modo GT. Sin olvidarnos por supuesto los nuevos "fichajes" como el modo B-Spec o el divertidísimo modo fotografía que, junto a unos gráficos de auténtico ensueño, han conseguido que nos enamoremos sin remedio de este simulador. Un juego absolutamente indispensable.





La enigmática Samus Oscura aparecía en puntos claves del juego. ¿Cuál sería su objetivo?



UNA AVENTURA GALÁCTICA

METROID PRIME 2 ECHOES

Samus Aran, la genial heroína de Nintendo, vuelve a su consola favorita para protagonizar una aventura a la altura de las mejores para cualquier máquina. ¡Esta chica es todo un talento!

CAZANDO ALIENÍGENAS

SAMUS

su paso por la revista

El extensísimo análisis fue el colofón final a nuestra completa cobertura de *Metroid Prime 2: Echoes*. Tras la increíble primera parte teníamos muchas ganas de volver a ver a Samus, y eso se dejó notar.

4 cuando samus se consagró en las 3d

metroid prime 2 echoes



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **160**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

METROID 1.5 fue el nombre del primer concepto para una secuela. Al final casi todo se desechó en favor de Prime 2.

UNA CAMPAÑA VIRAL en forma de varias páginas web se usó para promocionar el lanzamiento del juego..

Tras protagonizar un brillante estreno en las 3 dimensiones, Samus Aran regresó a GameCube para deleitarnos con una nueva aventura contra los alienígenas.. ¡y contra su "yo" oscura!

Exploración, disparos y puzles, todo ello desde la vista subjetiva de la gran Samus Aran, volvieron a ser los ingredientes de la continuación de *Metroid Prime*, que nos llevó hasta el lejano planeta Éter. Dividido en dos mundos (luz y oscuridad), en este nuevo escenario Samus demostró una vez más sus enormes habilidades, que le permitían convertirse en bola, balancearse con un gancho láser o disparar todo tipo de armas contra los hostiles alienígenas. De nuevo, esta genial mezcla funcionó como un reloj y logró atraparnos sin remedio. ¡Qué grande es Samus!



El modo a pantalla partida era fuente inagotable de diversión.



La mezcla de distintos géneros volvió a ser clave en el desarrollo de este nuevo Metroid.



nuestra nota

Sin duda, una de las puntuaciones más elevadas que otorgamos a un juego de GameCube. Y es que el título de Retro Studios es uno de los grandes del catálogo de la consola.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES DE SAMUS** son una pasada.
- **EL DESARROLLO** resulta muy absorbente y siempre variado.
- **EL APARTADO TÉCNICO** es de los mejores que hemos visto.

lo peor

- **DESORIENTARSE EN LOS DECORADOS** puede resultar algo tedioso a los menos pacientes.
- **ECHAMOS DE MENOS UN MODO ONLINE**, a pesar de que el multijugador es entretenido.

alternativas

La mejor alternativa a este juegazo sigue siendo la anterior aventura de Samus, «Metroid Prime». Al margen de este título, también podéis probar el imprescindible «Metal Gear Twin Snakes». Y si os tira más la exploración que la acción, el rol "suave" de «Zelda Wind Waker» es la mejor alternativa. ¡Los tres son muy buenos!

GRÁFICOS	Si los que mostraba el juego original eran buenísimos, estos son todavía mejores. Estamos ante una maravilla visual.	98
SONIDO	La banda sonora ambienta de maravilla y los efectos son variados y muy nítidos, pero echamos en falta los diálogos hablados.	87
DURACIÓN	El título puede duraros más de 15 horas, pero si queréis conseguir el 100% esa cifra aumenta. ¡Y el multijugador divierte lo suyo!	94
DIVERSIÓN	El desarrollo del juego es absorbente de principio a fin gracias a la variedad de situaciones y retos que nos propone sin cesar.	97

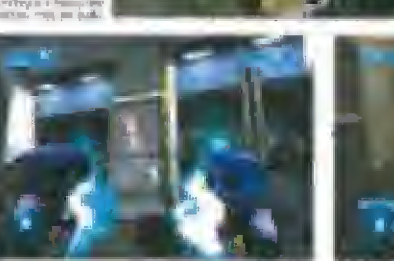
PUNTUACIÓN FINAL 97

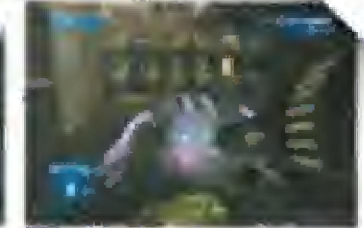
valoración

Al igual que ya ocurriera con el original, esta aventura nos ha parecido una maravilla, una obra maestra imprescindible para todo amante de los juegos en general. Y es que este título lo tiene todo, empezando por un desarrollo divertidísimo, un acabado técnico impresionante y una ambientación fenomenal. Además, también incluye un modo multijugador la mar de entretenido, modalidad inédita en toda la saga. Todas estas virtudes encumbran a «Metroid Prime 2» como el mejor del año para la consola de Nintendo.









LA BATALLA MÁS ÉPICA

HALO 2

su paso por la revista

Era el título más esperado del momento por los poseedores de Xbox... y por gran parte de la redacción, por lo que *Halo 2* fue protagonista de un enorme número de páginas de Hobby Consolas.

HALO 2

LA HUMANIDAD EN PELIGRO

5 jefe y maestro del firmamento
halo 2



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **159**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL DOBLAJE, con acento sudamericano, causó mucha polémica en nuestro país. ¡Menuda la que se lió!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de Xbox, con casi 8,5 millones de copias distribuidas en todo el mundo.

El Jefe Maestro atacó de nuevo en Xbox y ni el polémico doblaje en español neutro del juego en nuestro país fue un impedimento para que volviéramos a alucinar con su enorme carisma.

El mayor abanderado de Xbox en su puesta de largo mundial pedía a gritos una secuela a la altura... ¡y vaya si cumplió con las expectativas! *Halo 2* apostó por un desarrollo continuista, o lo que es lo mismo, por el de un shooter subjetivo repleto de acción, pero le añadió una ingente cantidad de mejoras y novedades que hicieron de esta secuela un título irrepetible. Una historia más elaborada y épica, en la que incluso podíamos manejar a uno de los alienígenas enemigos, sirvió de plato principal a un apetitoso segundo en forma de modo online para hasta 16 jugadores simultáneos. Nunca hasta ese momento habíamos disfrutado tanto de las partidas multijugador en una consola, y eso fue solo posible gracias las posibilidades de aquella increíble máquina llamada Xbox.



nuestra nota

La intensa acción, el genial historia y el fantástico modo online permitieron a *Halo 2* obtener una altísima puntuación, que solo quedó ligeramente empañada por el polémico doblaje.





El Jefe Maestro se mostró más épico que nunca en la genial segunda parte de Halo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

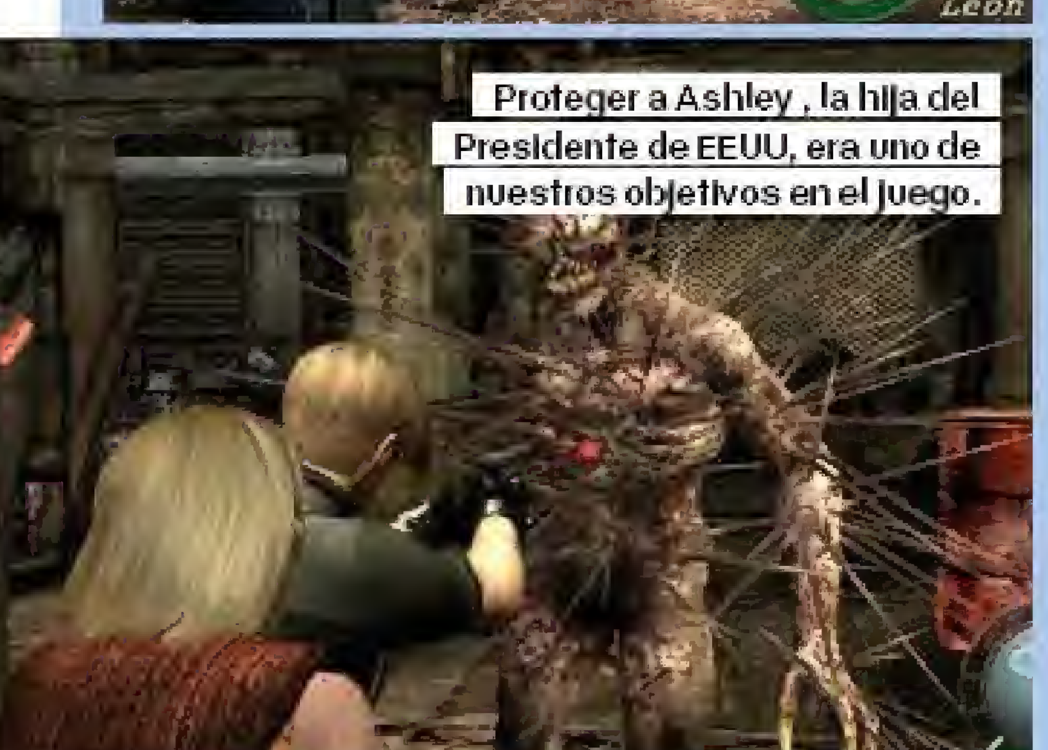
alternativas

GRÁFICOS	Tanto los decorados como los personajes son muy detallados y los efectos especiales son tremendos.	95
SONIDO	El aspecto más "polémico". La banda sonora es muy buena, al igual que los efectos, pero el doblaje resulta algo "peculiar".	88
DURACIÓN	El modo para un solo jugador puede durarnos unas 15 horas, pero claro, el modo cooperativo y el online son interminables...	98
DIVERSIÓN	El desarrollo del juego es apasionante y la historia atrapa sin remedio. Y los modos multijugador son una auténtica pasada.	96

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración




Proteger a Ashley, la hija del Presidente de EEUU, era uno de nuestros objetivos en el juego.



LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

RESIDENT EVIL 4

Los zombis se han quedado anticuados. Ahora, para pasarlo mal, no hay nada como adentrarse en un bosque habitado por una pandilla de lunáticos y realizado con unos gráficos "de miedo".

VAMOS DE COMPRAS

AL RESCATE



su paso por la revista

RE 4 fue la entrega de la saga que más dio que hablar debido a sus grandes cambios. Esta renovación originó un debate que se mantiene a día de hoy, sobre si *Resident Evil* debería "regresar" al terror.

6 la mutación del survival horror

resident evil 4



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2005**
- Nº DE LA REVISTA: **162**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

RESIDENT EVIL 3.5, o la versión inicial, mostraba un aspecto más terrorífico. Se canceló por limitaciones técnicas.

SE DESARROLLA EN ESPAÑA, pero la ambientación está repleta de tópicos y errores... ¿Pesetas en 2004?

Por primera vez en la saga *Resident Evil*, la cámara se situó a la espalda del protagonista para ofrecer un desarrollo más enfocado a la acción y menos al terror. ¡Y el resultado fue impresionante!

El Resident Evil más revolucionario desde su estreno en PlayStation 9 años antes llegó a GameCube acompañado de mucha expectación... y de un buen puñado de enemigos a los que disparar desde una vista en tercera persona. Leon S.Kennedy fue el encargado de protagonizar el nuevo desarrollo de la ya mítica serie de Capcom, en la que la acción pura y dura eclipsó a los escasos momentos de terror, sustituyendo -por ejemplo- a los terroríficos zombis por infectados. Este cambio aportó mucha frescura al trillado concepto "survival horror" y nos permitió redescubrir una saga que pedía a gritos una profunda renovación



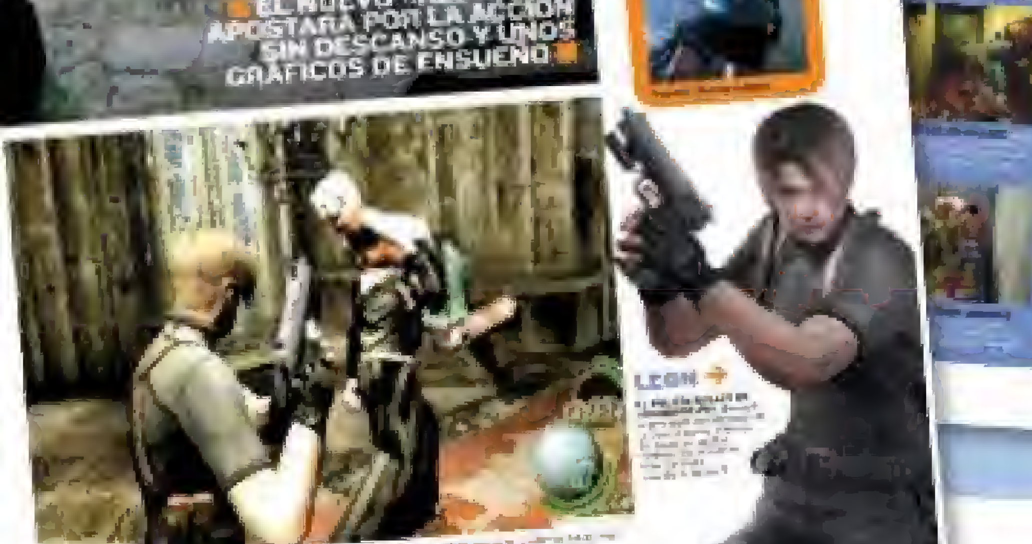
Esta espectacular portada acompañó a nuestra primera toma de contacto con el juego.

nuestra nota

El viraje de los puzles y el terror a un desarrollo más enfocado a la acción nos pareció un verdadero acierto, sobre todo teniendo en cuenta que la saga empezaba a acusar signos de desgaste.



Leon S. Kenney, uno de los protagonistas de *Resident Evil 2*, fue el valiente encargado de liarse a tiros en esta nueva entrega.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS** son los mejores que hemos visto en una consola en muchísimo tiempo.
- **ES EL MÁS LARGO Y VARIADO** de la saga, y además no tenemos que pasar varias veces por cada nivel.

lo peor

- **NO DA TANTO MIEDO** ni el argumento está tan elaborado como en otras entregas de esta saga.
- **NO ESTÁ DOBLADO,** aunque algunos enemigos hablan español con acento sudamericano.

alternativas

Los mejores juegos de terror que podéis encontrar en GC son las anteriores entregas de esta misma saga, «Resident Evil» y «Resident Evil 0», aunque ninguno de ellos alcanza la excelente realización de la cuarta parte. Con un enfoque más original (y a precio reducido) también podéis probar «Eternal Darkness».

- **GRÁFICOS** Son los mejores que se han visto nunca en un juego. Personajes, efectos y escenarios están realizados con el máximo detalle. **98**
- **SONIDO** Los efectos están bien, pero la música es escasa, los diálogos están en inglés y los personajes españoles hablan "mexicano". **89**
- **DURACIÓN** «Resident Evil 4» ronda las 15 horas, pero incluye minijuegos y objetos extra para seguir "dándole" una vez que lo hayamos terminado. **92**
- **DIVERSIÓN** La acción provoca momentos impresionantes o un ritmo trepidante, así olvidamos que el argumento y el miedo son secundarios. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 95

VALORACIÓN

La verdad es que este pequeño cambio, de los puzzles a la acción, le ha sentado de maravilla a la saga. «Resident Evil 4» aporta frescura a un género tan "trillado" como las aventuras de terror y además lo hace con el mejor entorno gráfico que hemos visto en mucho tiempo. Este despliegue de medios, unido a otras pequeñas innovaciones como comprar armas o manejar otros personajes, convierten a esta cuarta entrega en un título imprescindible, que además es toda una exhibición técnica.



su paso por la revista

El espía de Ubisoft se coló durante un buen número de meses en nuestra revista gracias a *Pandora Tomorrow*, pero nosotros le descubrimos infraganti y, para que se le pasara el mosqueo, le dedicamos esta portada.

7 espíales otra vez, sam
splinter cell pandora tomorrow



- COMPAÑÍA: **Ubisoft**
- CONSOLA: **Xbox**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **151**
- NOTA: **95**

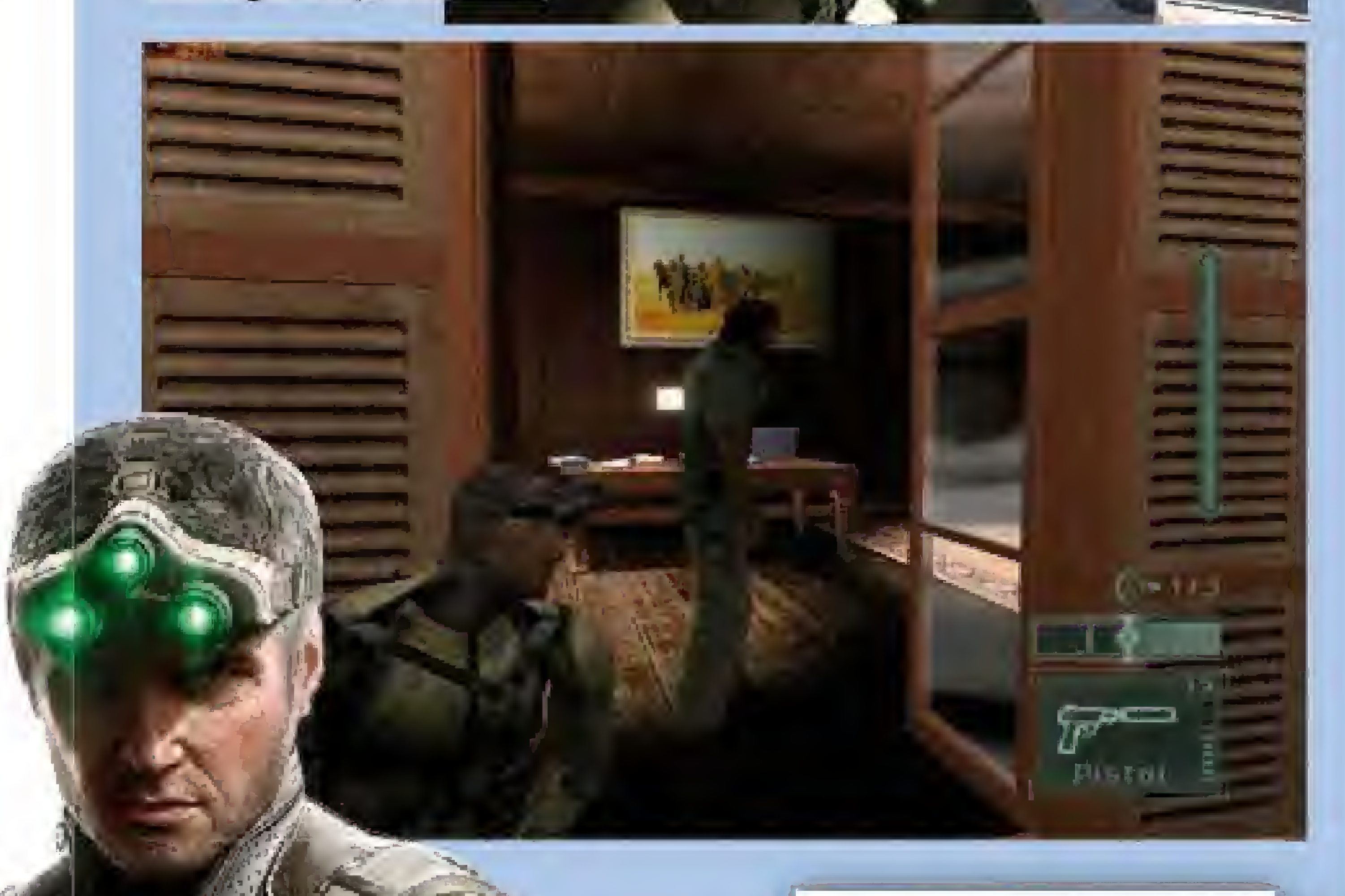
¡mosquis!

HAY 7 VERSIONES DEL JUEGO: Xbox, PS2, GameCube, PC, Game Boy Advance, teléfonos móviles y PlayStation 3.

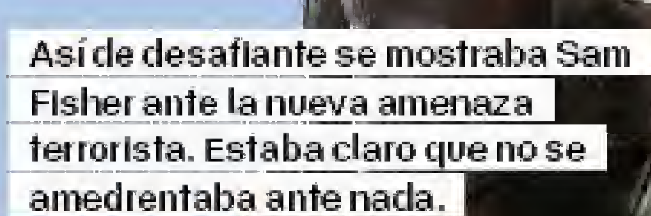
DARAH DAN DOA es el nombre la organización terrorista indonesia... y también el título de una película de 1950 dirigida en el mismo país.

Sam Fisher destapó su caja de Pandora particular para marcarse un auténtico juegazo que mezclaba acción y sigilo de una manera más completa que nunca anteriormente.

Un letal virus fue la amenaza a la que tuvo que enfrentarse Sam Fisher en su nuevo juego. Para evitar un ataque terrorista, el agente de la NSA protagonizó otra aventura de infiltración y espionaje en la que ocultarse en las sombras y utilizar los numerosos gadgets volvían a ser clave. Entre las novedades más destacada encontramos, además del mejorado apartado técnico, un nuevo modo online a través de Xbox Live, en el que hasta 4 jugadores podían jugar al "gato y al ratón", y que proporcionaba muchas horas de diversión. Sin duda, uno de los grandes títulos de espionaje de la historia de los videojuegos.



El sigilo volvía a ser la piedra angular del desarrollo de la nueva entrega de *Splinter Cell*.



Así de desafiante se mostraba Sam Fisher ante la nueva amenaza terrorista. Estaba claro que no se amedrentaba ante nada.



nuestra nota

Las mejoras técnicas y el modo online fueron los puntos fuertes del juego, cuyo modo principal -aunque muy bueno- pecaba de ser demasiado continuista respecto al primer título de la saga de Fisher.





Las novedades de esta nueva entrega de *FIFA* fueron muchas y llegaron también a los tiros libres.







fifa 2005



- COMPAÑÍA: EA
- CONSOLA: PS2- GC- Xbox
- AÑO: 2004
- Nº DE LA REVISTA: 157
- NOTA: 95

Electronic Arts pulió su saga futbolística de referencia y marcó un gol por la escuadra.

Fernando Morientes fue la imagen de *FIFA 2005* y, al igual que el crack cacereño, el juego desprendía calidad por los 4 costados. Licencias como para parar a Ronaldo Nazario en carrera, un sistema de control que permitía elaborar cualquier jugada, varios modos de juego, incluyendo partidos online, y un apartado técnico "galáctico", al que acompañaba a la perfección la narración de Manolo Lama y Paco González, hicieron del nuevo FIFA un simulador absolutamente imprescindible.



NOVEDADES PS2 - GC - Xbox

FUTBOL BAJO CONTROL

EL FÚTBOL, MEJOR EN CASA

FIFA 2005

Para disfrutar del mejor fútbol ya no hace falta pagar una millonada por la entrada ni soportar colas interminables: tan solo basta con conectar este sensacional simulador.

EL MODO CARRERA

MORIENTES

su paso por la revista

¡Nos encanta el fútbol! Y *FIFA* siempre ha sido una de nuestras series favoritas, por lo que esta nueva versión copó muchos titulares y artículos de la revista.

Morientes saltó al terreno de juego de nuestro estadio para anunciar el análisis de *FIFA 05*.

nuestra nota

Un excelente simulador de fútbol que se acercaba cada vez más a una experiencia totalmente realista.

NUESTRO VEREDICTO			valoración
lo mejor	alternativas	GRÁFICOS 91	
lo peor		SONIDO 98	
		DURACIÓN 96	
		DIVERSIÓN 94	
		PUNTUACIÓN FINAL 95	

zelda: the



- COMPAÑÍA: Nintendo
- CONSOLA: GBA
- AÑO: 2004
- Nº DE LA REVISTA: 159
- NOTA: 95

Link luchó contra el malvado Brujo Vaati en uno de los mejores juegos de la historia de Game Boy Advance.

El gorro Ezero acompañó a Link en su nueva y maravillosa aventura, que mantenía todos los elementos clásicos de la saga *Zelda* y añadía geniales elementos nuevos, como la posibilidad de hacer que nuestro Hyliano favorito planeara... ¡o encogiera su tamaño hasta medir apenas un centímetro! Bajo la batuta de una increíble historia, que se relataba a través de cientos de conversaciones con los Minish y otros habitantes de Hyrule, mazmorras repletas de combates y divertidísimos minijuegos, *The Minish Cap* fue un perfecto colofón para Game Boy Advance.



NOVEDADES Game Boy Advance

EL AVENTURERO Y SU GORRO

ZELDA:THE MINISH CAP

Link y su gorro parlanchín Ezero nos cautivaron sin remedio

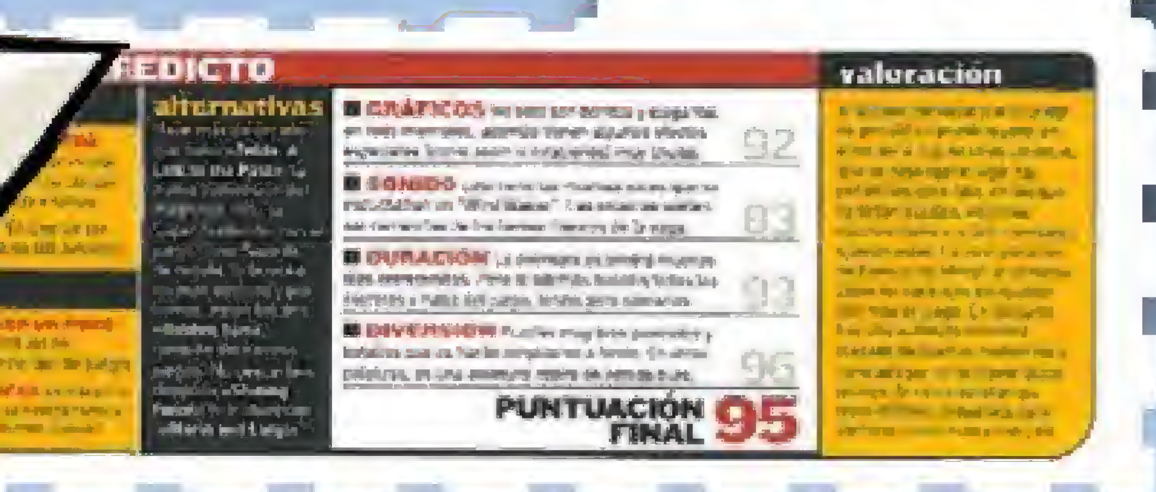

El apartado gráfico es una de los más bonitos del catálogo de GBA.

minish cap



su paso por la revista

Sabíamos de sobra que Link no era capaz de defraudar... ¡y no nos equivocamos! El Hyliano se mereció todas y cada una de las páginas que le dedicamos al juego.



nuestra nota

Diversión, diversión y más diversión. Un Zelda en estado puro que cabía en la pantalla de GBA. ¡Qué más pedir!


Yuna regresó en este genial juego de rol de Squaresoft.





10 final fantasy x-2



- COMPAÑÍA: **Square**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2004**
- Nº DE LA REVISTA: **149**
- NOTA: **94**

Final Fantasy nos mostró su cara más desenfadada en la continuación de la épica aventura protagonizada por Tidus 2 años antes.

Yuna, Rikku y Paine formaron el divertidísimo trío protagonista que nos conquistó en el nuevo RPG de Square, que continuaba la historia de *FF X*. El juego tenía un tono mucho más ligero y alegre que el habitual en la franquicia, y su desarrollo se estructuraba en 5 capítulos, compuestos por divertidas misiones, y en los que teníamos que enfrentarnos a peligrosos combates, resolver puzles o superar algunos minijuegos. ¡Un "Final" repleto de buen rollo!





su paso por la revista

El espectacular análisis de 6 páginas, al que precedieron un buen número de reportajes exclusivos, fue el colofón final a una extensa cobertura.



Las 3 protagonistas de FF X-2 posaron así en una de nuestras portadas de la revista.

nuestra nota

Fue un RPG muy divertido, largo y técnicamente precioso, lo que se tradujo en unas altísimas puntuaciones.



NO SIN MI HOBBY

Deportistas de élite, como Iker Casillas o Collin McRae, y grandes del sector de los videojuegos posaron junto a la revista. ¡Muchos de ellos eran lectores habituales!

Llega San Juegazo

Este calendario consolero de 2005 fue uno de nuestros regalos de Navidad a los lectores. Además de ser muy práctico, incluía imágenes de los juegos más esperados por todos.



curiosidades de la revista

Las anécdotas y curiosidades no censaron en esta etapa de Hobby Consolas, que estuvo salpicada por acontecimientos de todo tipo. ¡Vamos a recordal algunos de ellos!



HOBBY PREMIOS

De nuevo, los Hobby Premios congregaron a lo más granado del mundillo de los videojuegos... ¡y la fiesta se nos fue un poco de las manos!

Viajes muy "duros"

Contaros toda la actualidad de primera mano siempre ha sido una prioridad para Hobby Consolas. Por eso, casi cada mes nos tocaba coger un avión para allí donde se producían las noticias más candentes. Algunas de ellas nos llevaron, por ejemplo, a la Mansión Playboy. ¡Qué manera de sufrir!



Así de estresado posó nuestro redactor David Martínez junto a las chicas de la Mansión Playboy. ¡Casi tenemos que ir a buscarle para que volviera!

moldeando hobbyconsolas

En esta etapa, el último rediseño se asentó definitivamente y, además, los contenidos se ampliaron con nuevas secciones y contenidos más maduros. Todo ello manteniendo nuestro particular sello de identidad.

El Sensor

Poco a poco El Sensor fue ganando protagonismo y nosotros con él. En esta sección publicamos las fotos más divertidas de los miembros de la redacción. ¡Menuda "cara" le echamos!

¿James Bond contra Torrente? Aquí también cabían las comparativas más locas.

CONCURSO ANTI PIRATERÍA

En Hobby Consolas siempre hemos condenado las copias ilegales, lo que nos llevó a organizar un genial concurso de carteles en contra de la piratería. ¡El resultado fue brutal!

Más noticias

El enorme crecimiento de internet nos permitió estar en contacto directo con las diferentes compañías, lo que se tradujo en noticias cada vez más actuales y completas.

En cada número incluimos en esta sección un listado con los lanzamientos del mes para todas las consolas.

Reportajes

La cantidad y variedad de nuestros reportajes crecieron fuertemente en esta etapa de la revista. La búsqueda de la información y detalles exclusivos era nuestra obsesión.

Conocer todo sobre los lanzamientos más esperados era posible gracias a nuestros extensos reportajes, que abarcaban temáticas de todo tipo.

INFORMACIÓN PRIVILEGIADA

Nuestra pericia y contactos hicieron que, por ejemplo, os contásemos muchos detalles de la próxima generación de consolas cuando aún se sabía muy poco sobre ellas.



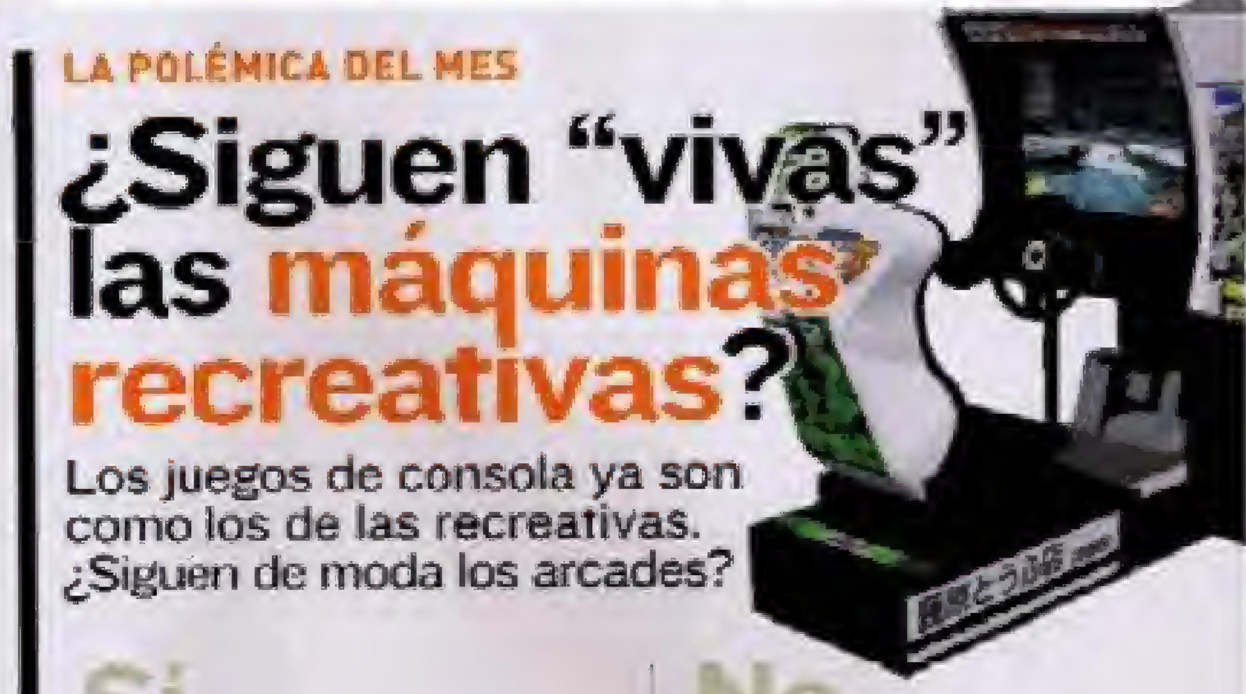
Agenda consolera

Coincidiendo con el inicio del curso escolar, os preparamos nuestra agenda particular para que no os perdierais ninguna de las próximas grandes citas.

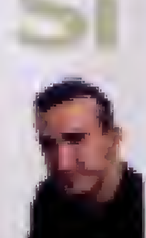


EL PRINCIPIO DEL FIN DE LAS RECREATIVAS

Las cada vez más potentes consolas empezaron a hacer mella a los salones recreativos, algo que detectamos en Hobby Consolas. ¿Estaríamos ante el final de estas salas de juego?



Sí



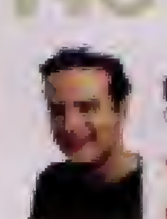
Gabriel Pichot

Déjame pasta para una partida

Como se suele decir, "el mundo avanza que es una barbaridad", y eso incluye también a los videojuegos. Y es que ahora mismo me pones una pantalla de un juego de recreativa al lado de uno de consola y seguramente me rompería el coco para distinguirlas. Pero la gracia del arcade está por encima de potenciales técnicos y demás historias, pues la adrenalina que se descarga aporreando como un loco los botones de la máquina no tiene comparación alguna. Y decir que las recreativas han muerto sería lo mismo que dejar huérfanas a sagas tan legendarias como «Tekken», «Street Fighter» o «Time Crisis», que son al fin y al cabo el espejo en el que se miran los shooters y beat'em up consoleros.

La respuesta a esta pregunta es muy simple: coloca una sala de máquinas junto a un colegio, y a ver cuánto tarda en entrar el primer chaval. Y es que el arcade tiene mucho tirón.

No



Daniel Quesada

Ya lo tienes todo en tu propia casa

¿Recuerdas, Pichot, cuando hacías cola en las salas recreativas para echar unas monedas a una máquina? Ocurría porque sólo allí se podía vivir esa experiencia: patear a Bison en «Street Fighter» o ser el rey de una carrera 3D en «Virtua Racing». Hace tiempo que todo eso es posible en casa. Las consolas de esta generación tienen una potencia que iguala a las recreativas y encima ofrecen la comodidad del hogar. No hay ideas que justifiquen a una recreativa. ¿Quieres nuevas formas de juego? Prueba «Singstar» en PS2. ¿Quieres multijugador? Entra en Xbox Live. Ah, y para rematar: ¿cuánto hace que una partida a la recreativa dejó de costar cinco duros para valer un "eurazo"? Es inadmisible.

Mientras las recreativas siguen dando palos de ciego para atraer a un público que se les escapa, las consolas ofertan un catálogo sólido y variado con el que jugar en casa.

moldeando hobbyconsolas

PLANETA MÓVIL · PREGUNTAS Y RESPUESTAS · LISTAS · NOTICIAS MÓVILES · JUEGOS PARA MÓVILES · EL JUEGO DEL MES

Análisis, noticias, listas, preguntas de lectores... la sección Planeta Móvil abarcaba toda la actualidad "móvil".

Planeta Móvil

La expansión de la telefonía móvil y la llegada de unos terminales preparados para jugar nos llevó a crear esta nueva sección, en la que repasábamos toda la actualidad del sector.

PERIFÉRICOS · MEJORA TU CONSOLA · ESCAPARATE · MUCHO MÁS QUE · DVD

Mucho más que juegos

Accesorios de todo tipo pasaron por la sección de periféricos, que precedía nuestro Escaparate, en la que publicamos reseñas de decenas de películas en DVD, discos de música o libros.

Una revista viva

Concursos, guías completas, suplementos especiales, regalos muy originales incluidos dentro de la propia revista... cada mes tratábamos de sorprenderos con nuevas y jugosas sorpresas.

CONCURSO · ¡¡FELIZ CUMPLEAÑOS MARIO!! · El fontanero de Nintendo cumple 20 años, ¡y nosotros lo celebramos con un estupendo concurso! · SORTEAMOS: 8 CONSOLAS NINTENDO DS + 8 JUEGOS MARIO KART DS

PRO EVOLUTION SOCCER 5 · ¡¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR DEL MUNDO!! · REGATES · TIROS A PUERTA · PASES · LIGA MASTER · ¡Y TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO! · ¡A FONDO! KING KONG

Los concursos no faltaron a su cita casi ningún mes, y –a través de ellos– os regalamos cientos de juegos, consolas y mucho más.





Cuando el sensor suena...

Muchas de las noticias más curiosas se publicaron en el El Sensor, que recogía anuncios, rumores y alguna que otra "coña". Eso sí, en esta sección también publicamos algunos reportajes muy interesantes y didácticos, como un repaso a todas las consolas portátiles o a los personajes de Resident Evil.



Decora con Hobby

Siempre hemos sabido que los pósters tienen mucha importancia para gran parte de nuestros lectores. Aquí tenéis algunos de los que incluimos en esta época.



MOMENTOS INOLVIDABLES

Presentaciones de nuevas consolas y de juegos largamente esperados, anuncios inesperados, Miyamoto haciendo de Link en el E3... 2004 y 2005 quedarán siempre en nuestra memoria por estos momentazos.



EL E3 EN DVD

En 2005 os acercamos más que nunca el E3 gracias al espectacular DVD que incluimos de regalo junto a la revista. En él os mostramos vídeos, con gran calidad de imagen, de los juegos que vimos en la feria.



marchando una de tapas

Deportistas de élite, películas que arrasaban en taquilla, sagas de videojuegos que regresaban... ¡la variedad de las portadas de esta etapa de la revista fue inmensa!



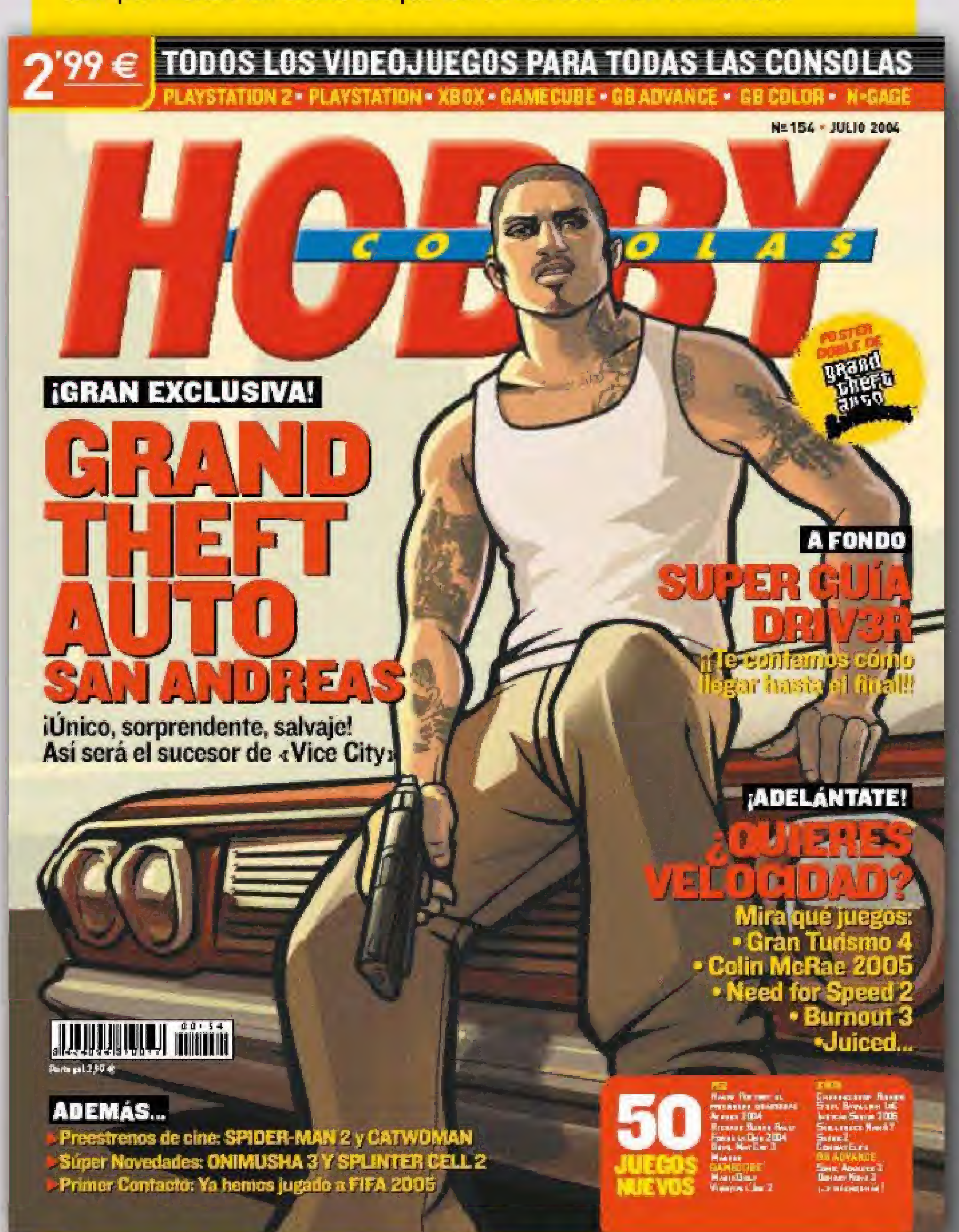
NÚMERO 148. La saga *Driver* estaba a punto de estrenar su tercera entrega y en Hobby Consolas fuimos unos de los primeros en probar a fondo el título de Reflections Interactive.



NÚMERO 149. El agente Sam Fisher volvió una vez más a la portada de la revista gracias a la inminente llegada de *Pandora Tomorrow*, el nuevo juego de la franquicia *Splinter Cell* a PS2, Xbox y GameCube.



NÚMERO 150. Samanosuke, el protagonista de *Onimusha 3*, lucía así de desafiante en esta portada de la revista, en la que también os ofrecimos nuevos detalles de las consolas del futuro.



descubriendo gta san andreas

EL NÚMERO 154 estuvo protagonizado por el juego más esperado de 2004: *Grand Theft Auto San Andreas*. Para ofreceros sus primeros detalles, en rigurosa exclusiva, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Nueva York, donde Terry Donovan, uno de los jefazos de la compañía, respondió a todas las preguntas que le planteamos y, además, nos permitió jugar por primera vez a un título que se convertiría en leyenda dentro de la historia de los videojuegos.



NÚMERO 151. Las nuevas imágenes del esperadísimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* dieron lugar a esta espectacular tapa, en la Naked Snake miraba de reojo a uno de sus enemigos.



NÚMERO 152. El regreso de Spiderman a las consolas y el estreno de su nueva película en cines pusieron al superhéroe de moda, pero él no quiso perderse su momento de gloria en Hobby Consolas.



NÚMERO 153. Un brutal reportaje en el que repasamos lo mejor del E3, con *Final Fantasy XII* a la cabeza, fue lo más destacado de este ejemplar de la revista. ¡Menuda cantidad de juegazos!



NÚMERO 155. Gandalf, el poderoso mago de El Señor de los Anillos, hipnotizó a nuestros lectores con su mirada en esta portada, que anunciaba nuestro reportaje exclusivo de "La Tercera Edad".



NÚMERO 156. El tuning, o modificación extrema de vehículos, estaba muy de moda en aquella época, y *Juiced* llegó dispuesto a convertirse en el nuevo referente de la velocidad más radical en consola.



NÚMERO 157. Fernando Morientes, vestido con la equipación de la Selección Española, "dio la cara" en esta portada. ¿El motivo? ¡El primer análisis de *FIFA 2005*, la nueva entrega del simulador de fútbol!



NÚMERO 158. El mítico Príncipe de Persia volvía a las consolas y lo anunciaba así en la tapa de nuestra revista, que también guardaba un lugar de honor para *Grand Theft Auto San Andreas*.



NÚMERO 159. La serie *Gran Turismo* volvía a calentar motores y nos mostraba, en rigurosa exclusiva, las novedades de su próximo juego, que buscaba convertirse en el simulador más real.



NÚMERO 160. *Resident Evil* cambiaba de perspectiva y empezaba a enfocarse más en la acción que en el terror. En este número os ofrecimos la información más temprana sobre el juego.

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • N-GAGE
Nº 162
MÁS DE 200 PÁGINAS
HOBBY CONSOLAS
POSTER DOBLE SPLINTER CELL 3 GRAN TURISMO 4
¡YA ESTÁ AQUÍ! TODO SOBRE NINTENDO DS
Precio, opciones y los primeros juegos ¡a examen!
¡ALUCINANTE! GRAN TURISMO 4
Antes de comprarlo, tienes que ver nuestro súper análisis de ¡¡6 páginas!!
A FONDO RESIDENT EVIL 4
Así es el juego de terror definitivo
¡PRIMER CONTACTO! SPLINTER CELL 3
¿La aventura que superará a Metal Gear 3?
ADEMÁS...
Primeras imágenes de EL PADRINO
Desde Japón: METAL GEAR ACID en PSP
Reportaje: Los próximos reyes de la velocidad
60 JUEGOS NUEVOS

llega nintendo ds a españa

EL NÚMERO 162 contaba con Sam Fisher como motivo principal de su portada, pero en las páginas interiores destacaba el completísimo reportaje que dedicamos a NDS con motivo de su lanzamiento en España. La nueva portátil de Nintendo se convertiría en un auténtico éxito en ventas en nuestro país nada más aterrizar a las tiendas.

REPORTAJE
¡A LA VENTA EN MARZO!
LA NUEVA PORTÁTIL A EXAMEN
NINTENDO DS LLEGA A ESPAÑA
LOS DATOS DEL LANZAMIENTO

2'99 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • PSP • N-GAGE • XBOX 360
Nº 170
HOBBY CONSOLAS
GUÍA COMPLETA RESIDENT EVIL 4

presentamos xbox 360

EL NÚMERO 170 rugió gracias al sonido de los motores de los vehículos de *Need For Speed Most Wanted*, pero, bajó "el capó", escondimos una grata sorpresa a nuestros lectores: un reportaje exclusivo de 12 páginas en el que os dábamos a conocer todas las características y los primeros juegos de Xbox 360, la nueva consola de Microsoft que estaba a punto de ser lanzada oficialmente en España.

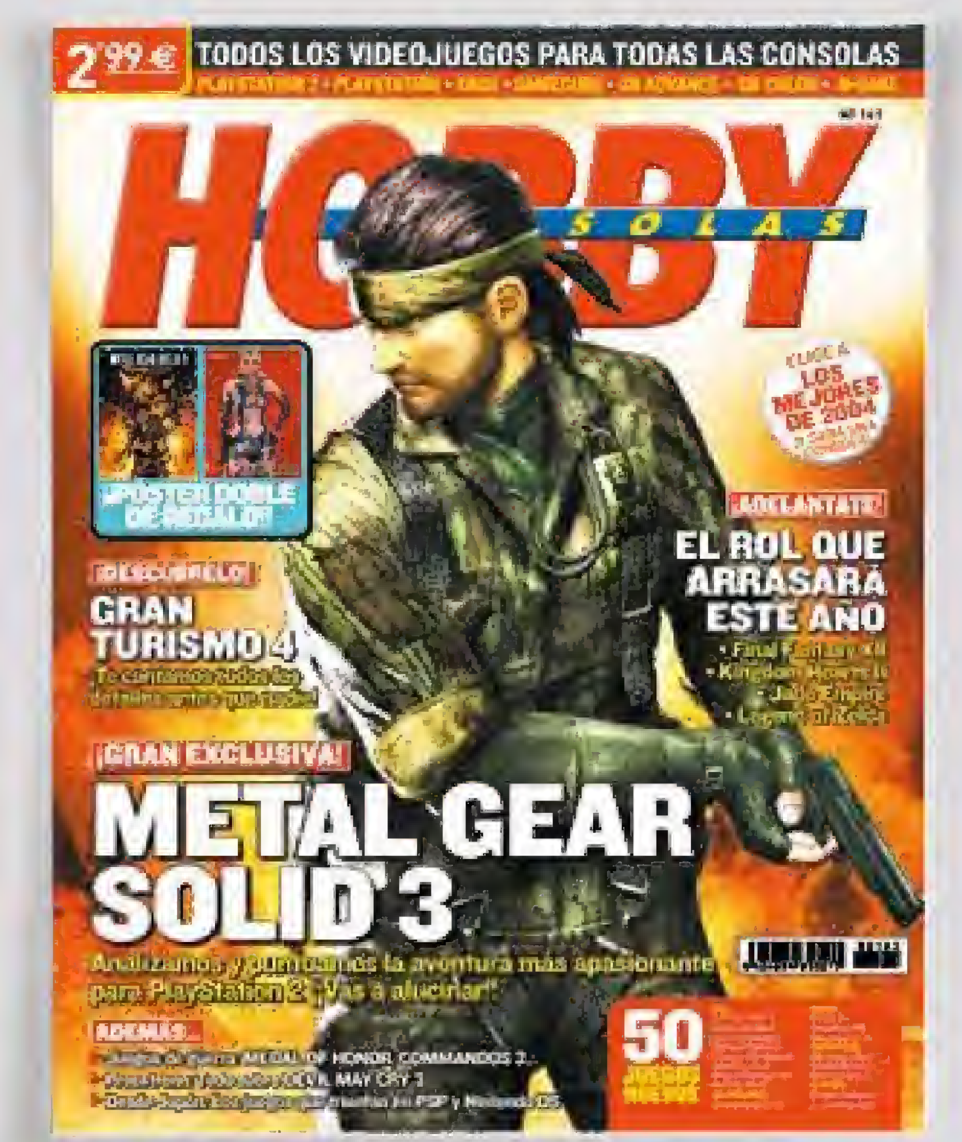




...TA LIBERTY CITY
...mejor juego jamás ...to en una portátil!
...ESCÚBRELO! ...RINCE OF ...ERSIA 3
...hemos jugado... ...es una pasada!
¡ANÁLISIS EN EXCLUSIVA!
¡¡Incluye PÓSTER!!
NEED FOR SPEED MOST WANTED
¡Explosión de velocidad y tuning!



¡NO TE LO PIERDAS!
TODO SOBRE XBOX 360
Informe completo sobre la consola y sus primeros juegos
TOKYO GAME SHOW 2005
Alucina con los juegazos que nos llegarán desde Japón



NÚMERO 161. ¡Por fin estaba aquí! La esperada vuelta de *Metal Gear Solid* ya era una realidad y en este ejemplar os ofrecimos el análisis más completo de la nueva obra maestra de Hideo Kojima.



NÚMERO 163. El peculiar Torrente saltó de los cines al mundo de las consolas, en las que pretendía protagonizar un "GTA a la española". El juego resultó ser muy flojo, pero dio para esta divertida portada.



NÚMERO 164. Nuestro corresponsal en Japón viajó hasta las oficinas de Nintendo en Kyoto para jugar, antes que nadie, a *Zelda Twilight Princess*. ¡Menudo pedazo de reportaje nos ofreció!



NÚMERO 165. El piloto asturiano Fernando Alonso era el deportista del momento, y a su éxito en los circuitos pudo sumar otro gran triunfo: ser el protagonista de una portada de Hobby Consolas.



NÚMERO 166. El estreno en cines de Los 4 Fantásticos tuvo su correspondiente juego oficial, lo que le permitió a The Thing (o La Cosa) lucir así de desafiante en nuestra tapa de julio de 2005.



NÚMERO 167. El "derby" entre *FIFA* y *Pro Evolution* volvía un año más a la actualidad, y el futbolista Thierry Henry fue el encargado de arbitrar este intenso encuentro en nuestra portada. ¡Partidazo!



NÚMERO 168. Después de muchos meses de rumores, Capcom anunciaba oficialmente la conversión de *Resident Evil 4* a PS2, y nosotros pudimos probar esta versión en exclusiva.



NÚMERO 169. La saga del momento se hizo portátil gracias a *GTA Liberty City Stories*. Para verlo en primicia, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Londres, donde probamos a fondo el título de PSP.



NÚMERO 171. King Kong regresó a los cines de la mano del director Peter Jackson, y la expectación por el juego oficial era máxima, lo que permitió al mítico simio hacerse con esta salvaje portada.



bio

DAVID MARTÍNEZ entró en Hobby Consolas como redactor en diciembre de 1998.

TODOTERRENO, disfruta por igual de un FPS que de un juego de rol. Colecciona consolas, autor de *De Super Mario a Lara Croft*, y con un poco de Jedi, Dovahkiin, Navy SEAL y... vecino de Tom Nook.

ACTUALMENTE dirige el área de juegos en Hobbyconsolas.com y acaba de publicar *"De Microhobby a Youtube. Prensa de videojuegos en España"*.

he visto cosas que no creerías

por **DAVID MARTINEZ**

Soy lector desde el número uno, y he celebrado los números 100, 200 y 300 como redactor de Hobby Consolas. En todo este tiempo, no ha habido un día que no me haya levantado con ganas de ir a trabajar.

Por fin me ha tocado subir a esta azotea, a contarle a Deckard mi vida de replicante. Y como el Nexus 6 de "Blade Runner", tengo la impresión de haber brillado con intensidad: he visto nacer y morir revistas (tanto las propias como las de la competencia) y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando Sega dejó de fabricar consolas y cuando aparecieron los primeros juegos para teléfonos móviles. Cuando pasamos del multitap al modo online, de los cartuchos a los discos, y después, las descargas. He escrito junto a los más grandes. Roberto Ajenjo, Sergio Martín y Daniel Quesada fueron los hermanos de armas con quienes he compartido los mejores (y los peores) momentos en esta revista. Por no hablar de un ejército de colaboradores y amigos, como David Alonso, Gabriel Pichot, Bruno Nievas, Mario Jiménez, Ricardo del Olmo o Miguel Ángel Sánchez, a quienes echo tanto de menos como los lectores.

Éramos más jóvenes, las consolas eran diferentes y el equipo ha cambiado pero no hemos perdido el entusiasmo por trabajar.

Recuerdo mi primer día como si fuese ayer; un 22 de diciembre de 1998. Después de haber pasado media mañana jugando a *Kingsley* (juego de Psygnosis para PSOne), todo el mundo se levantó a celebrar el cumpleaños de Manuel del Campo y Juan Carlos García. Era sólo la primera pincelada del buen rollo que se respiraba en la redacción, y para colmo, terminamos aquel día con un sorteo de los regalos de Navidad.
No todos los días han sido tan buenos, por supuesto. A lo largo de estos dieciocho años también hemos sufrido lo nuestro: estaba ahí cuando publicamos que *Shenmue II* aparecería en Dreamcast y PS2 (por una mala interpretación de nuestro corresponsal en Japón) y también cuando la imprenta se precipitó y nos saltamos el embargo para ser el primer medio en todo el mundo que publicaba algo sobre *The Legend of Zelda Wind Waker* para GameCube. En todo este tiempo ha habido que quedarse a trabajar durante puentes, fines de semana y larguísimas noches. Y lidiar con los ataques de algunos iluminados a través de las redes sociales. Pero, por muchas cosas que hayan sucedido, nunca he perdido el entusiasmo. Cada día merece la pena venir a la redacción y enfrentarse a un juego nuevo, una consola o un fenómeno de Internet, y no hablo sólo por mí, estoy seguro de que todos los compañeros piensan igual.

> He visto nacer y morir revistas y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando SEGA dejó de fabricar consolas.

Si tuviera que quedarme con algo, me debato entre los viajes al E3 (desde el primero con Paco Delgado de Micromanía, hasta el último, con Álvaro Alonso y Justo "el cámara"), el anuncio de nuevas consolas y los encuentros con nuestros lectores. Pues sí, cada vez que alguien nos saluda por la calle -incluso ese lector anónimo que se asomó por la ventanilla del coche en Tenerife, para gritar "Viva Hobby Consolas"- o nos piden que firmemos una revista en Madrid Games Week... Cada vez que participan en nuestros directos o nos manda un GIF por Twitter. Cada vez que alguien demuestra que está a nuestro lado, aparece la magia de esta profesión: compartir nuestra pasión por los videojuegos con todos vosotros.

En los últimos años, no sólo he tenido la suerte de escribir en la revista impresa, sino que he tenido que reciclarme por completo para coordinar Hobbyconsolas.com "mano a mano" con Dani Quesada. No ha sido nada fácil, pero las cifras y los contenidos que publicamos día a día nos respaldan. Ahora mi entusiasmo diario pasa por hacer una web mejor. ¿Y después? Pues el tiempo lo dirá, quiza Hobbyconsolas dé el salto a la Realidad Virtual, o se convierta en una aplicación de realidad aumentada. La clave es que seguiré realizándolo con el mismo entusiasmo, tratando de superarme y de estar a la altura de nuestros lectores.